

## CODE NAUTILUS

A peine pouvais-je saisir à leur rapide passage des squales au long nez, des squales-marteaux, des roussettes qui fréquentent ces eaux, de grands aigles de mer, des nuées d'hippocampes, semblables aux cavaliers du jeu d'échecs, des anguilles s'agitant comme les serpenteaux d'un feu d'artifice, des armées de crabes qui fuyaient obliquement en croisant leurs pinces sur leur carapace, enfin des troupes de marsouins qui luttaient de rapidité avec le Nautilus.

Le capitaine Némó fasciné par ce ballet incroyable décide de l'améliorer afin d'obtenir un tableau des plus réussi. Vous êtes les lieutenant du capitaine et vous faite tous pour lui rendre services en espérant être nommé second

Vous allez devoir répondre aux exigences du capitaine Némó en disposant la faune marine à la guise du capitaine.

Un jeux pour 2 joueurs a partir de 7 ans 30 min

Matériel :

6 dés à 6 face (non fournis)

Un plateaux grille de jeux

24 pions animaux marins

16 grille objectif

un plateaux de classement et correspondance pour les dés

Règle du jeux :

L'objectif est de réaliser plus de combinaison d'animaux marin que votre adversaire

Mise en place du jeux les 24 pions animaux sont disposé aléatoirement sur le plateaux grille représentant le hublot d'observation du capitaine Némó. Une carte objectif est retourné les autres constituent la pioche pour les tours suivants.

Les 3 cartes bonus sont disposé à coté du plateau.

Le joueur qui dira le plus grand nombre de fois Nemo Money sans se tromper commence.

à sont tour de jeu le joueur lance 6 dés et choisi de les garder ou pas. Il peut relancer j'usqu'a 2 fois les dés qui n'ont pas été conservé.

Les dés conservé sont placé sur le plateau de correspondance

le joueur peut alors déplacé d'autant de fois que de dés gagnés les animaux correspondant.

Les déplacements se font par substitution et dans le sens indiqué par les flèches horizontalement verticalement en diagonale à droite ou a gauche en fonction des animaux.

L'animal avance et prend la place de celui qui était sur la case ou il doit se déplacé. L'autre animal vient prendre sa place.

Si à la fin du déplacement une combinaison identique à celle de la carte objectif est présente à n'importe quel endroit du plateaux le joueur gagne la carte. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

S'il n'y as pas de combinaison identique c'est au joueur suivant de jouer.

Cartes bonus: Il y as 3 cartes bonus que l'on peut gagner en réussissant des carré de certain chiffres. (voir carte de correspondance). Quand on possède cette carte on peut la jouer au

moment de déplacer les pions pour avoir un déplacement spécial sur un des animaux que l'on a le droit de déplacer :

Scafendrier: permet de sauter par dessus un animal dans le sens du déplacement.

Canot : permet de permuter 2 animaux qui se trouve en surface (ligne du haut de la grille)

Petit sous marin : permet de permuter avec n'importe quel animal de la grille.

Quand la carte est jouée elle est remise en jeu. on ne peut pas voler la carte de l'adversaire on doit attendre qu'il l'ait jouée pour tenter le carré et la remporter

Fin du jeu: toutes les cartes objectives ont été remportées on compte celui qui en a le plus c'est le nouveau second du capitaine Némó

2 niveaux de difficulté :

Difficile carte objective à 6 animaux

Facile carte objective à 4 animaux (recouper les cartes)

Illustration freepik.com réalisé avec Print Artist









